

3. *Бинотто К., Пейн Э.* Поэтика мусора: современные практики моды в контексте неоправданной расточительности // Теория моды. 2019. № 53. С. 61–90.

4. *Холл Д.* Цифровое кимоно: быстрая мода, медленная мода // Теория моды. 2019. № 53. С. 113–136.

**Юань Мэнмэн**

*Уральский федеральный университет имени  
первого Президента России Б. Н. Ельцина,  
Екатеринбург*

## **ВЫЗОВЫ И ВОЗМОЖНОСТИ КИТАЙСКОЙ ТРАДИЦИОННОЙ КУЛЬТУРЫ В ЭПОХУ ЦИФРОВИЗАЦИИ**

**Аннотация:** XXI в. — время расцвета информационных технологий и цифровизации. Цифровизация постепенно заменяет информатизацию и компьютеризацию, она из простого метода улучшения разных частных сторон жизни превращается в драйвер мирового общественного развития, обеспечивающий повышение эффективности экономики и улучшение качества жизни. Китай сделал большой рывок в области цифровизации, уже занимает лидирующие позиции в технологиях развития связи пятого поколения. Культура Китая — одна из самых древних в мире. Ее традиции насчитывают более 5 тыс. лет. В эпоху цифровых технологий традиционное культурное строительство сильно пострадало, с одной стороны, и многие выдающиеся культурные традиции постепенно были забыты и утрачены, только потому, что традиционные способы распространения, защиты и управления традиционной культурой больше не приспособлены к этой цифровой эпохе. Поэтому то, как привнести жизнеспособность в развитие традиционной культуры и продвигать культурные инновации, является главным приоритетом в развитии китайской культуры.

**Ключевые слова:** цифровизация, традиционная культура, мобильная игра, культурный код.

**Yuan Mengmeng**

*Ural Federal University*

*named after the first President of Russia B. N. Yeltsin*

*Yekaterinburg*

## **CHALLENGES AND OPPORTUNITIES OF CHINESE TRADITIONAL CULTURE IN THE EPOCH OF DIGITALIZATION**

**Abstract:** the 21st century is the heyday of information technology and digitalization. Digitalization is gradually replacing informatization and computerization; it is turning from a simple method of improving various private aspects of life into a driver of global social development, which will increase the efficiency of the economy and improve the quality of life.

China has made a big breakthrough in the field of digitalization; it already occupies a leading position in fifth-generation communications development technologies. The culture of China is one of the oldest in the world. Her traditions span more than 5 thousand years. In the era of digital technology, traditional cultural construction has suffered greatly, on the one hand, and many outstanding cultural heritage have been gradually forgotten and lost. Just because traditional ways of disseminating, protecting, and managing traditional culture are no longer adapted to this digital age. Therefore, how to bring vitality to the development of traditional culture and promote cultural innovation is a top priority in the development of Chinese culture.

**Keywords:** digitalization, traditional culture, mobile game, cultural code.

XXI в. — время расцвета информационных технологий и цифровизации, которая постепенно заменяет информатизацию и компьютеризацию, из простого метода улучшения разных частных сторон жизни превращается в драйвер мирового общественного развития, обеспечивающий повышение эффективности экономики и улучшение качества жизни. Поэтому под цифровизацией в широком смысле понимается современная тенденция глобализации развития экономики и общества.

28 июля 2017 г. Правительством Российской Федерации была утверждена программа «Цифровая экономика Российской Феде-

рации». Программа направлена на создание условий для развития общества знаний в Российской Федерации, повышение благосостояния и качества жизни граждан нашей страны путем повышения доступности и качества товаров и услуг, произведенных в цифровой экономике с использованием современных цифровых технологий, повышения степени информированности и цифровой грамотности, улучшения доступности и качества государственных услуг для граждан, а также безопасности как внутри страны, так и за ее пределами.

Китай сделал большой рывок в области цифровизации, уже занимает лидирующие позиции в технологиях развития связи пятого поколения.

По данным китайской статистики, с мобильных устройств выходят во всемирную сеть 99 % всех китайских пользователей.

Согласно анализу и статистике отдела информационных исследований Национального информационного центра Китая к 2020 г. число пользователей Интернета достигло 1,1 млрд, общая численность населения — 1,45 млрд, что составляет 75 % от общей численности пользователей Интернета.

По данным за прошлый год 98 % населения страны проживало в зонах покрытия сетями 4G. Было построено 3,7 млн базовых станций. Как сообщает агентство Синьхуа, высокоскоростной мобильный Интернет стал доступен всем жителям, в том числе в труднодоступных горных районах.

Цифровая экономика, по оценкам Китайской академии информационных и коммуникационных технологий, в 2018 г. выросла до 31,3 трлн юаней, что составляет 34,8 % ВВП страны и вносит 67,9 % в общий рост ВВП. На общей волне цифровизации появились технологические гиганты: Alibaba, Tencent, Baidu, Huawei.

Кроме того, китайское правительство провело большую работу по осуществлению цифровизации Китая.

В декабре 2019 г. в китайском Ухане была зафиксирована вспышка пневмонии, вызванная ранее неизвестным типом коронавируса.

В этой вспышке оцифровка сыграла хорошую роль. Во время эпидемии кросс-синергизм различных данных, таких как лечение, вспомогательный скрининг, здравоохранение и управление

движением, стал важной поддержкой для борьбы с эпидемией. По мнению заместителя декана Китайского научно-исследовательского института экономики Интернета Центрального финансово-экономического университета Оуяна Рихуи, роль технологии больших данных в борьбе с эпидемией можно разделить на прямые и косвенные последствия. Онлайн-запросы, быстрые бесконтактные проверки, интеллектуальные голосовые помощники, динамика эпидемии и раннее предупреждение оказывают косвенное влияние на повышение эффективности медикаментов, точное сопоставление информации о спросе и предложении и разработку «бесконтактных» моделей обслуживания.

В Китае насчитывается 1,6 млрд пользователей мобильных телефонов. Используя новые технологии, такие как большие данные, он может обеспечить точную и всестороннюю поддержку принятия решений в режиме реального времени для предотвращения эпидемий и борьбы с ними. После вспышки Министерство промышленности и информационных технологий продолжало ежедневно распространять анализ ситуации и информацию раннего оповещения мобильного персонала в центральные и региональные районы. Получив текстовое сообщение на свой мобильный телефон, при необходимости вы можете ввести последние 4 цифры ID-карты в соответствии с напоминанием о текстовом сообщении и проверить место, которое вы посетили за последние 14 дней. Чтобы доказать, что вы не были в районе, где эпидемия является серьезной, текстовое сообщение решит проблему.

Это показывает, что цифровое развитие занимает важное место в Китае.

Как развивать традиционную культуру в эпоху высокой цифровизации?

Культура Китая — одна из самых древних в мире. Ее традиции насчитывают более 5 тыс. лет. В эпоху цифровых технологий традиционное культурное строительство сильно пострадало, с одной стороны, и многие выдающиеся культурные традиции постепенно были забыты и утрачены только потому, что привычные способы распространения, защиты и управления традиционной культурой больше не приспособлены к этой цифровой эпохе.

Поэтому то, как привнести жизнеспособность в развитие традиционной культуры и продвигать культурные инновации, является главным приоритетом в развитии китайской культуры.

В настоящее время индустрия цифровой культуры стала ключевым направлением развития индустрии культуры и важной частью цифровой экономики.

Я хочу рассказать о некоторых из наиболее успешных случаях сочетания традиционной культуры и цифрового развития в Китае за последние годы. Первая на данный момент самая популярная мобильная игра в Китае под названием King of Glory. В настоящее время игра насчитывает более 200 млн пользователей, причем более 80 млн активных пользователей ежедневно. В среднем каждый седьмой человек будет играть в King of Glory.

Персонажи в этой игре основаны на персонажах, которые реальны в истории Китая или в литературных произведениях.

В костюмах персонажей в игре многие темы дизайна основаны на исторических и культурных элементах. Например, во время весеннего фестиваля в 2020 г. тема одежды для персонажей была представлена в традиционном китайском стиле, сочетающем пять стихий Китая, мифы и легенды в разных измерениях.

King of Glory сотрудничал с пятью живописными местами различных районов Китая.

В Китае пять гор: Суншань — это как ложь; Тайшань — как сидеть; Хэншань — как летать; Хуашань — как стоять; Хэншань — как ходить. За каждым Цаншанем стоит естественная сцена, а также история людей, гор и рек.

На этот раз фестиваль посвящен истории защиты всего живого, гор и рек. Когда возник кризис, они взяли на себя инициативу, чтобы охранять одну сторону мира, и в конечном итоге превратились в возвышающуюся гору, которая стала символом защиты воли и древних ожиданий.

Среди множества инновационных средств коммуникации игровая индустрия как растущая индустрия демонстрирует устойчивую и быструю тенденцию развития: она не только сформировала все более совершенную производственную цепочку и относительно зрелую среду промышленного развития, но и местные оригиналь-

ные онлайн-игры достигли скачка от количественных изменений к качественным изменениям. В то же время Китай также активно расширяет зарубежные рынки, обеспечивая хороший носитель для инноваций и распространения традиционной культуры.

После последних лет разработки и совершенствования игры уже давно вышли за рамки игровой формы и стали основой культурного наследия и инноваций. В этой игре используются популярные виды искусства для создания более влиятельных китайских культурных символов, стимулирования интереса молодежи к традиционной культуре, а также практики ответственности и миссии по наследованию и развитию традиционной культуры.